

Efektivitas Model Pembelajaran *Role Playing* dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SD Negeri 2 Sukosono

Ismatul Fauziyah* & Syailin Nichla Choirin Attalina

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jember, Indonesia

*Corresponding Author: 201330000673@unisnu.ac.id, syailin@unisnu.ac.id

Article History

Received : June 16th, 2024

Revised : July 08th, 2024

Accepted : August 12th, 2024

Abstract: Pemahaman materi IPS, khususnya mengenai kegiatan ekonomi sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar. Dengan memahami konsep ini, siswa diharapkan dapat mengenal dan memahami berbagai aktivitas ekonomi yang terjadi di lingkungan mereka. Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui efektivitas model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan pengetahuan materi IPS tentang kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN 2 Sukosono. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas IV SDN 2 Sukosono. Metode penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dan menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Data dikumpulkan melalui tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Teknik analisis data memakai uji t untuk mengukur keefektifan model pembelajaran bermain peran (*role playing*) mampu meningkatkan atau tidak pemahaman materi IPS kegiatan ekonomi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *role playing* efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPS kegiatan ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan pada hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest*. Dengan demikian, model pembelajaran *role playing* bisa diterapkan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi IPS kegiatan ekonomi di tingkat Sekolah Dasar.

Keywords: *efektivitas, pemahaman materi IPS, role playing*

PENDAHULUAN

Belajar adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai perubahan perilaku yang signifikan sebagai akibat dari interaksinya dengan lingkungannya (Surya, 2014). Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran didefinisikan sebagai proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran, menurut Aqib (2013), adalah usaha sistematis guru untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien, yang mencakup fase perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan mempertimbangkan teori-teori pembelajaran para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses perubahan tingkah laku yang mencakup interaksi antara guru dan siswa, lingkungan belajar, dan semua sumber belajar yang tersedia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu dari banyak mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar.

Tujuan pelajaran ini adalah untuk memberikan peserta didik pengetahuan dan pemahaman tentang topik sejarah, sosial, dan budaya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Di Sekolah Dasar, proses pembelajaran IPS dimaksudkan untuk membantu siswa berpikir kritis, memahami lingkungan sosial mereka, dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Anshori (2016) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS adalah untuk membantu siswa memperoleh keunggulan dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang studi tersebut. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran IPS adalah untuk meningkatkan kapasitas peserta didik sehingga mereka dapat menjadi lebih peka terhadap berbagai masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Siswa harus memahami masalah yang ada melalui pemahaman yang mendalam terhadap materi pembelajaran agar dapat merespons dengan

baik. Ahmad (dalam Tsabit, 2020) menyatakan bahwa pemahaman awalnya dari kata "paham," yang artinya mempunyai pengetahuan yang luas juga benar. Ketika kata ini diberi imbuhan "pe-an," menjadi "pemahaman," yang berarti proses atau cara memperoleh pengertian yang mendalam melalui pembelajaran yang baik sehingga benar-benar memahami. Dalam konteks penelitian ini, materi yang dipelajari adalah kegiatan ekonomi. Menurut Grasindo (2017), kegiatan ekonomi mencakup tiga aspek utama: produksi, distribusi, dan konsumsi. Setiap aspek kegiatan ekonomi ini perlu dipahami dengan baik oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kegiatan produksi berhubungan mengenai pembuatan barang dan juga jasa, Proses pengiriman barang dan jasa dari produsen ke konsumen dikenal sebagai distribusi. sedangkan konsumsi melibatkan penggunaan barang dan jasa oleh masyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik tetapi juga mengajarkan mereka keterampilan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang sadar dan bertanggung jawab secara sosial dan ekonomi. Dengan memahami kegiatan ekonomi, peserta didik diharapkan dapat membuat keputusan ekonomi yang bijak dalam kehidupan sehari-hari mereka. Oleh karena itu, pembelajaran IPS sangat penting dalam membentuk warga negara.

Model pembelajaran adalah salah satu dari banyak komponen proses belajar yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut Octavia (2020), model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menjelaskan cara-cara sistematis untuk mengatur kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Proses pembelajaran dianggap efektif jika dilakukan secara bermakna, siswa berpartisipasi secara aktif, hasil tes memenuhi standar minimum, siswa memiliki kemampuan berpikir kritis yang baik, dan karakter yang baik (Roshida, 2020). Namun, efektivitas pembelajaran masih menjadi tantangan dalam pendidikan saat ini. Berbagai masalah dapat timbul, baik dari subjek pengajaran (guru atau peserta didik) maupun dari sistem yang ada. Misalnya, masih banyak sekolah yang belum memiliki fasilitas pembelajaran yang memadai. Di banyak sekolah di desa, fasilitas seperti laboratorium komputer, LCD, dan buku masih sangat minim. Dalam situasi ini, guru harus kreatif, inovatif, dan

terampil dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Hasil observasi yang dilakukan pada Selasa, 22 Agustus 2023, di kelas IV SD Negeri 2 Sukosono menunjukkan pemahaman siswa tentang materi. Hasil ujian mereka menunjukkan nilai 67,89 di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dengan KKM-nya 70. Hal ini disebabkan oleh kurangnya fokus siswa selama kelas, yang terkait dengan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama observasi, peneliti mencatat bahwa guru hanya menggunakan model pembelajaran berpusat pada guru (teacher-centered). Menurut peneliti, karena model pembelajaran ini kurang bervariasi, siswa cenderung bosan dan tidak tertarik. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menyarankan model pembelajaran peran untuk membuat belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kegiatan ekonomi dan membuat belajar menjadi lebih menarik.

Secara definitif, *Role Playing* dapat diartikan sebagai model pembelajaran aktif terfokus pada tingkah laku siswa melalui bermain peran, dengan tujuan menciptakan kegembiraan berdasarkan perilaku siswa. Model ini merencanakan tujuan dan sistem tertentu. Menurut Komalasari (2017), *Role Playing* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada peningkatan kemampuan kontemplatif serta imajinatif siswa. Setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Model role-playing mempunyai beberapa keunggulan, seperti meninggalkan kesan belajar yang kuat di benak siswa, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan menjadikan situasi pengajaran lebih dinamis dan menarik. Namun model ini juga mempunyai kekurangan yaitu memerlukan waktu persiapan yang lama dan tidak semua materi dapat disajikan dalam model role playing. Penerapan model pembelajaran role playing sebagai model yang inovatif dan modern sangat cocok untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya untuk bahan ajar kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.

Hasil penelitian pertama, yang dilakukan oleh Zuhriyah dalam (Khoiro. Dkk, 2021) dengan judul Penerapan *Role Playing* pada Materi Jual Beli IPS, menunjukan bahwa model tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi jual beli. Pada penelitiannya

terdapat tiga siklus Pada pratindakan, nilai rata-rata pemahaman konsep kegiatan siswa adalah 49,80; Siklus I 59,71; Siklus II 64,67; dan Siklus III 76,71. Ketuntasan siswa pada pratindakan sebanyak 11 siswa (36,66%); Siklus I sebanyak 17 siswa (56,66%); Siklus II sebanyak 23 siswa (76,66%), dan Siklus III sebanyak 26 siswa (86,66%). Dan untuk kualitas proses pembelajaran IPS materi kegiatan jual beli pada pratindakan mencapai 49,54%; Siklus I mencapai 71,48%; Siklus II mencapai 79,72%; dan Siklus III mencapai 92,82%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa jika pemahaman siswa meningkat maka hasil belajar siswa akan lebih baik dari sebelum menggunakan model *role playing*. Hasil penelitian juga menyebutkan bahwa model *role playing* juga dapat membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap materi meningkat.

Penelitian kedua dilakukan oleh Wahyuni (2014) merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan 24 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, wawancara, dan tes. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber dan metode. Analisis data menggunakan teknik analisis interaktif. Berdasarkan hasil data dari siklus I, II, dan III, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Role Playing dapat meningkatkan pemahaman konsep kegiatan jual beli pada siswa kelas III SDN Banjurmukadan, Buluspesantren, Kebumen tahun ajaran 2013/2014. Peningkatan ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan siswa pada setiap siklus: pratindakan nilai rata-rata adalah 49,80; Siklus I 59,71; Siklus II 64,67; dan Siklus III 76,71. Ketuntasan siswa pada pratindakan adalah 8 siswa (33,33%); Siklus I 13 siswa (54,17%); Siklus II 18 siswa (75%); dan Siklus III 21 siswa (87,5%). Kualitas proses pembelajaran IPS pada materi jual beli meningkat dari 49,54% pada pratindakan menjadi 71,48% pada Siklus I, 79,72% pada Siklus II, dan 92,82% pada Siklus III.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Bahtiar & Suryarini (2019) bertujuan untuk mengetahui bagaimana menggunakan metode peran bermain untuk meningkatkan keterampilan cerita saya tentang pengalaman jual beli di pasar tradisional. Saya juga ingin mengetahui

bagaimana penerapan metode peran bermain menghasilkan peningkatan keterampilan cerita saya. Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Teknik pengumpulan data termasuk wawancara dan observasi. Di sisi lain, analisis data, yang dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan metode analisis data model Miles dan Huberman, mencakup penyajian, reduksi, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasil penelitian ini diharapkan menunjukkan bahwa permainan peran meningkatkan keterampilan bercerita tentang pengalaman jual beli di pasar tradisional.

Dengan mempertimbangkan temuan penelitian ini, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Model Pembelajaran Role Playing dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Kegiatan Ekonomi Kelas IV SDN 2 Sukosono." Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Menentukan seberapa efektif model pembelajaran *role playing* diterapkan pada materi IPS kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Sukosono; 2) Meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN 2 Sukosono tentang materi IPS kegiatan ekonomi melalui model pembelajaran *Role Playing*.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah metode kuantitatif, yang berdasarkan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk menginvestigasi populasi atau sampel tertentu dengan tujuan untuk mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian yang telah dirancang sebelumnya. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara kuantitatif atau statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya. Jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian pre-eksperimental dengan desain one group pre-test post-test design. Desain ini mengacu pada penggunaan satu kelompok subjek penelitian dan melakukan pengukuran sebelum (pre-test) dan setelah (post-test) memberikan perlakuan tertentu kepada objek penelitian.

Terletak di desa Sukosono, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara, SDN 2 Sukosono adalah lokasi penelitian ini. Penelitian ini melibatkan semua siswa kelas IV, yang terdiri dari satu kelas dengan 30 siswa. Menurut Roflin et al. (2021), populasi dapat didefinisikan sebagai individu yang menjadi subjek penelitian

atau individu yang karakteristiknya akan diteliti. Probabilitas sampling adalah metode pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama untuk setiap anggota populasi untuk diambil sebagai sampel (Machali, 2021). Metode pengambilan sampel sederhana, juga dikenal sebagai sampling acak sederhana, digunakan sebagai metode pengambilan sampel. Metode ini mengabaikan strata populasi saat ini dan menganggap semua unit populasi sama (Mufarikoh, 2019). Semua siswa di kelas adalah subjek penelitian ini.

Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran IPS, sesuai dengan jadwal materi yakni kegiatan ekonomi (Jual Beli). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian tes, guna mengetahui hasil belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan rancangan *one group pretest-posttest design*, di dalam rancangan ini dilakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum diberi perlakuan yang disebut *pretest* dan setelah perlakuan yang disebut *posttest*. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik. Untuk menganalisis data yang didapat, maka peneliti membandingkan hasil *pretest* dengan *posttest* menggunakan uji *paired sample t-test*. Uji *paired sample t-test* ini menggunakan SPSS (*Statistical Package for Social Science*) dan digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan serta mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata sampel yang diambil. Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam mengenai pengaruh model pembelajaran *Role Playing* terhadap pemahaman siswa terhadap materi IPS kegiatan ekonomi di SDN 2 Sukosono.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *role playing* dalam mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas IV di SDN 2 Sukosono, khususnya pemahaman mereka tentang mata pelajaran IPS dengan penekanan khusus pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini melibatkan 21 siswa, dengan 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Peneliti menggunakan desain *pre-eksperimen-post-test satu kelompok*, yang memberikan *pre-eksperimen* sebelum perlakuan dan *post-eksperimen* setelah perlakuan. Dengan menggunakan desain ini, peneliti dapat mengevaluasi pengaruh model pembelajaran *role playing* dengan lebih akurat. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa hasil belajar siswa dibandingkan langsung dengan hasil belajar mereka sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran tersebut. Sebelum perlakuan, siswa diberikan tes *pretest* untuk mengukur seberapa baik mereka memahami materi yang akan diajarkan. Setelah perlakuan, siswa diberikan tes *posttest* yang sama untuk mengukur seberapa baik mereka memahami materi tersebut. Hasil dari kedua tes ini dibandingkan untuk mengetahui seberapa efektif model pembelajaran *role playing*. Peneliti dapat melihat hasil belajar siswa secara lebih jelas dan terukur dengan metode ini. Akibatnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang menyeluruh tentang bagaimana penerapan model pembelajaran *role playing* berdampak pada pemahaman siswa tentang kegiatan ekonomi dalam mata pelajaran IPS.

Tabel 1. Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST	56,24	21	24,517	5,350
	POSTTEST	75,86	21	22,213	4,847

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *role playing*. Nilai rata-rata *pretest* peserta didik kelas IV yaitu 56,24 dengan standar deviasi sebesar 24,517 dan standar error mean 5,350, berdasarkan sampel sebanyak 21

peserta didik. Sementara rata-rata skor setelah tes untuk siswa kelas IV sebesar 75,86 dengan standar deviasi sebesar 22,213 dan standar error mean sebesar 4,847, dengan sampel yang sama yakni 21 peserta didik. Hal tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dari skor *pretest* (56,24) ke skor *posttest* (75,86).

Tabel 2. Paired Samples Correlations

Paired Samples Correlations		N	Correlation	Sig.
Pair 1	PRETEST & POSTTEST	21	,861	,000

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa ada hubungan antara nilai rata-rata hasil belajar IPS materi kegiatan ekonomi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran peran bermain. Hasil uji korelasi antara skor pretest dan posttest sebesar 0,861, dengan nilai signifikansi 0,000, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sangat berbeda dengan

model pembelajaran peran bermain. Studi lain oleh Khoiro et al. (2021) di MI Al-Hidayah Sidoarjo menunjukkan perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran role playing dan demonstrasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan nilai signifikansi 0,033.

Tabel 3. Paired Samples Test

Paired Samples Test		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	PRETEST - POSTTEST	-19,619	12,536	2,736	-25,325	-13,913	-7,172	20	,000

Hasil uji *paired samples test* menunjukkan perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest*. Perbedaan rata-rata (*mean*) antara skor *pretest* dan *posttest* adalah -19,619, dengan standar deviasi sebesar 12,536 dan *standar error mean* sebesar 2,736. Hal ini mengindikasikan seberapa akurat rata-rata sampel dapat memperkirakan rata-rata populasi. Dengan tingkat kepercayaan 95%, interval kepercayaan untuk perbedaan skor antara pretest dan posttest adalah -25,325 dan -13,913. Nilai t sebesar -7,172 menunjukkan bahwa Perbedaan skor pretest dan posttest rata-rata signifikan secara statistik. Seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Sig) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi 0,05, ada perbedaan signifikan dalam hasil yang signifikan antara pengobatan dengan model pembelajaran Role Playing sebelum dan sesudah pengobatan. Oleh karena itu, model pembelajaran Role Playing dianggap efektif untuk kelas IV SDN 2. Hasil penelitian ini sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa siswa akan lebih mudah memahami pelajaran jika mereka terlibat secara langsung dalam pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya dalam berbagai situasi dan kondisi, sehingga siswa dapat mengingat pelajaran lebih lama

(Wahab & Rosnawati, 2021). Dalam model pembelajaran role playing, peserta didik diminta untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran dengan memerankan karakter tertentu dalam situasi tertentu. Dengan demikian, kegiatan bermain peran (role playing) dapat membantu peserta didik memperoleh pengetahuan baru.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Mardiana, dkk. (2021) di kelas III SDN 1 Cikunir yang menyimpulkan hasil analisis data dari uji t, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran role playing berdampak pada pembelajaran peserta didik IPS tentang kegiatan jual beli. Ini sejalan dengan temuan penelitian yang dilakukan oleh Herawati et al. (2024) di kelas IV SDN 3 Gondang, yang menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas IV pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang Tahun Ajaran 2023/2024 dipengaruhi secara signifikan oleh penerapan model pembelajaran role playing. Rofek juga melakukan penelitian lain (2020). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilakukan di kelas V SDN 7 Patokan Situbondo. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada siklus I dan II. Peningkatan sebesar 32%, 60%, dan 84% pada siklus I disebabkan oleh penyampaian materi yang jelas, pemberian

dorongan yang kuat, dan pendekatan pembelajaran yang menarik dari guru.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *role playing* meningkatkan pemahaman siswa tentang materi IPS kegiatan ekonomi di kelas IV SDN 2 Sukosono. Hasil menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka sebelum dan sesudah penerapan model ini. Hasil tes pre menunjukkan nilai rata-rata 56,24, sedangkan hasil tes post menunjukkan nilai rata-rata 75,86. Peningkatan ini diperkuat dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran *role playing* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kegiatan ekonomi dalam pelajaran IPS. Ini menunjukkan bahwa model pembelajaran tersebut secara efektif meningkatkan pemahaman siswa tentang materi kegiatan ekonomi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa guru harus mengembangkan model pembelajaran yang lebih beragam untuk mempengaruhi hasil belajar siswa dan meningkatkan pencapaian akademik mereka. Selain itu, penelitian lebih lanjut harus dilakukan dengan memasukkan variabel tambahan yang dapat menghasilkan temuan baru dalam bidang penelitian ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan karya ilmiah ini dan semua pihak yang telah berkontribusi demi terselesaikannya setiap tahapan pekerjaan penelitian secara optimal.

REFERENSI

- Anshori, S. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Eduksos*. III (2), 59–76.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Bahtiar, R. S., & Suryarini, D. Y. (2019). Metode Role Playing dalam Peningkatan Keterampilan Ber cerita Pengalaman Jual Beli pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 71-78.
- Basri, Hsan, & Kualu Kecamatan Tambang (2017). “Penerapan Model Pembelajaran *Role Playyng* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SDN 032 Kualu Kecamatan Tambang”. *Jurnal Pajar* (Pendidikan dan Pengajaran). 1 (1); 38-58. <https://doi.org/10.33578/pjr.v1i1.4368>.
- Grasindo, T. (2017). Hafal Mahir Materi IPS (Erwanda, ed.). Jakarta: PT Grasindo.
- Herawati, dkk. (2024). Pengaruh Model *Role Playing* Terhadap hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Pada materi kegiatan ekonomi di SDN 3 Gondang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. (09) 01.
- Huda, M. M. (2018). *ANALISIS KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU SEKOLAH DASAR* (Studi Kasus Pada Guru Berprestasi Kota Surabaya Tahun 2017).
- Khoiro, Dina M. dkk. (2021). Studi komparasi metode pembelajaran *role playing* dan demonstrasi terhadap hasil belajar IPS di sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. (5)
- Machali, Imam (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. FITK: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Mardiana, Melinda dkk. (2021). Pengaruh Metode *Role Playing* dalam Pembelajaran IPS tentang Kegiatan Jual Beli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8 (1).
- Mufarrikhoh, Zainatul (2019). *Statistika Pendidikan (Konsep sampling dan uji hipotesis)*. Jakad Media Publishing: Surabaya. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=hknWDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=info:gjTShDNrGGsJ:scholar.google.com/&ots=g0-Iijt10r&sig=RtFLstl_ovydJUMWaPnbh8mbM9o&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Octavia, Shilphy A. 2020. *Model - Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish. Hlm 12.
- Rofek, Ainur (2020). Penerapan model role playing untuk meningkatkan hasil belajar IPS pokok bahasan pengaruh kegiatan ekonomi siswa kelas V SDN 7 Patokan Kecamatan situbondo Kabupaten

- situbondo. *Jurnal IKA: Ikatan Alumni PGSD UNARS*. (8) 2.
- Roflin, Eddy, dkk (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam penelitian kedokteran*. Pekalongan: NEM.
<https://books.google.co.id/books?id=ISYrEAAAQBAJ&lpg=PP1&ots=oktKy6xX96&dq=roflin%20et%20al%202021&lr&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q=roflin%20et%20al%202021&f=false>
- Komlasari, Nur Indah (2017). Pembelajaran Mendemonstrasikan Nilai Kehidupan Berorientasi pada Nilai Moral yang di pelajari dalam Cerita Pendek dengan Menggunakan Metode Role Playing pada siswa kelas XI SMA Pasundan 1 Cimahi TP 2017/2018. *Skripsi*. Universitas Pasundan Bandung.
- Rosidha, A. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Melalui Model Pembelajaran Make and Match Berbasis Media Karu Pintar. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 393
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2946>
- Surya, Mohamad (2014). Psikologi Guru Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Tsabit, Dedi, dkk. (2020). Analisis pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi menggunakan video pembelajaran IPS sistem daring kelas IV.3 SDN Pakujajar CBM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1). Hlm 77.
- Wahab, G., & Rosnawati (2021). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wahyuni, S. (2014). Penerapan Metode Role Playing (Bermain Peran) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli (Pada Siswa Kelas III SD Negeri Banjurmukadan, Buluspesantren, Kebumen Tahun Ajaran 2013/2014).
- Zuhriyyah, F. (2018). *Penerapan Role Playing Pada Materi Jual Beli IPS Kelas III Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SDN Gedang II*. PTK A3 PGSD FKIP Universitasmuhammadiyah Sidoarjo, 5 (December), 118–138.
[Http://Eprints.Umsida.Ac.Id/3065/](http://Eprints.Umsida.Ac.Id/3065/)